

# UNIVERSIDAD DEL SALVADOR

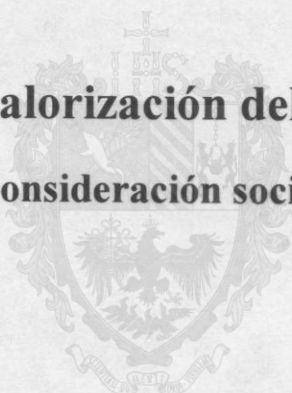
## FACULTAD DE PSICOLOGÍA Y PSICOPEDAGOGÍA

Sede: Centro

Trabajo de Integración Final.

**“La desvalorización del juego”**

**Investigación acerca de la consideración social actual del juego infantil**



**USAL**  
UNIVERSIDAD  
DEL SALVADOR

**Decana de la Universidad:**

**Dra. Gabriela María Renault**

**Composición de la cátedra:**

**Prof. Titular:**

**Dra. Marta Guberman**

**Profesores Asociados:**

**Lic. Graciela Adam,**

**Lic. María Teresa Ravagnan,**

**Lic. Mariam Elizabeth Holmes**

**Profesor Tutor:**

**Lic. Luis A. Arrue**

**Alumna:**

**Franzoi Virginia**

**2018**

TEAS  
6977





## Agradecimientos

A mis padre, quien me dio la oportunidad de seguir mi vocación; a mi madre, quien supo desempeñar maravillosamente el rol de *madre suficientemente buena* durante toda mi vida y más que nunca en el transcurso de mi carrera, ejerciendo el *holding* en los momentos más necesarios.

A mis hermanos, mis primeros compañeros de juegos.

A mi amor, quien me enseñó a tomarme la vida como un juego.

Y a aquellos profesores, entre quienes destaco a mi Tutor, que me transmitieron su sabiduría y enseñaron que para esta profesión, además de teoría y escucha, también es necesario poner el corazón.



**USAL**  
UNIVERSIDAD  
DEL SALVADOR

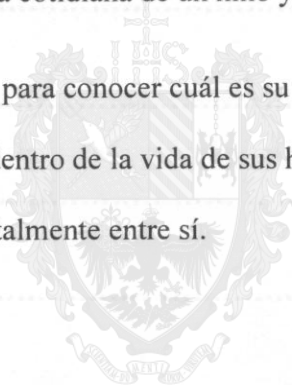
## Resumen

El juego es un fenómeno que ha sido estudiado y desarrollado por varios autores a partir de diferentes enfoques teóricos, pero todos llegan a la misma conclusión: el juego es una actividad imprescindible en el desarrollo de un sujeto.

Los juegos y juguetes han ido variando a través del tiempo, pero muchos de ellos aún se mantienen presentes en la actualidad.

A lo largo de esta investigación se realizan descripciones correspondientes al papel que desempeña el juego dentro de la vida cotidiana de un niño y también en el trabajo clínico.

Se han entrevistado a quince padres para conocer cuál es su consideración respecto al juego y como el mismo se involucra dentro de la vida de sus hijos, lo cual ha concluido en dos posturas pero que no se excluyen totalmente entre sí.



**USAL**  
UNIVERSIDAD  
DEL SALVADOR

**INDICE**.....Pág.

**1. INTRODUCCION**.....Pág.

1.1 Planteo del Problema .....Pág.

1.2 Objetivos de Investigación.....Pág.

1.3 Objetivos Generales.....Pág.

1.3.1 Objetivos Específicos.....Pág.

1.3.2 Objetivos Específicos.....Pág.

1.4 Justificación.....Pág.

**2. DESARROLLO**.....Pág.

2.1 Estado del arte.....Pág.

2.2 Marco Teórico.....Pág.

2.3 Metodología.....Pág.

2.3.1 Diseño de Investigación.....Pág..

2.3.2 Instrumentos.....Pág.

2.3.3 Recolección y análisis de datos

**3. CONCLUSIONES**.....Pág

3.1 Reflexión Personal.....Pág.

3.2 Conclusiones.....Pág.

3.3 Recomendaciones y limitaciones.....Pág.





#### 4 BIBLIOGRAFÍA.....Pág.

#### 5 ANEXOS.....

Se ha elegido como tema de investigación la desvalorización del juego en la sociedad actual.

El juego es un factor fundamental para el desarrollo de un niño; primeramente porque le permite incorporar habilidades sociales, comprendiendo reglas, aprendiendo cuáles son sus propios límites y los de sus pares; desarrollando facultades para la negociación de sus intereses teniendo en cuenta también los del otro. El juego lúdico permite potenciar la imaginación y creatividad, surgiendo de ella la capacidad de encontrar solución a los problemas que se le presentan, conectando con el mundo interno y conectando con el mundo externo de una manera más profunda. El juego emocional ayuda a que el pequeño pueda ir conociendo las emociones y sentimientos propios, aprendiendo a identificarlos, así como a los factores que los desencadenan. De esta manera el humano en crecimiento va tomando conciencia de que hay cosas que él puede hacer en su interior y puede contemplar qué es lo que puede hacer con esto. Desde el punto de vista terapéutico el juego es la herramienta para el tratamiento de niños, ya que mediante este es que el pequeño pueda transmitir el mensaje aquello que no logra poner en palabras, motivo de su sufrimiento.

Un par de décadas atrás, lo más normal y esperable era encontrar niños corriendo en los parques, trepando árboles a los cuales convertían en casas, naves, o cualquier objeto de su entorno para su diversión; jugaban entre ellos a "la mancha", "la escondida", "la brujas y polillas", e innumerables opciones donde el límite era hasta donde llegaba la imaginación.

Hoy en día este ya no es el panorama que se puede apreciar; lo único que comparten es el espacio físico, y los juegos lúdicos y de roles fueron reemplazados por artefactos

## INTRODUCCION

### **1.1 Planteo del problema**

Se ha elegido como tema de investigación **la desvalorización del juego en la sociedad actual.**

El juego es un factor fundamental para el desarrollo de un niño; primeramente porque le permite incorporar habilidades sociales, comprendiendo reglas, aprendiendo cuáles son sus propios límites y los de sus pares; desarrollando facultades para la negociación de sus intereses teniendo en cuenta también los del otro. El juego lúdico permite potenciar la imaginación y creatividad, surgiendo como consecuencia la capacidad de encontrar solución a los problemas que se le presentan, conociéndose a sí mismo y conectando con el mundo externo de una manera más profunda. En el campo emocional ayuda a que el pequeño pueda ir conociendo las emociones y sentimientos propios y ajenos, aprendiendo a identificarlos, así como a los factores que los desencadenan; de esta manera el humano en crecimiento va tomando conciencia de que hay cosas que le suceden en su interior y puede contemplar que es lo que puede hacer con esto. Desde el psicoanálisis, el juego es la técnica por excelencia para el tratamiento de niños, ya que mediante este es que el pequeño puede transmitir al terapeuta aquello que no logra poner en palabras, motivo de su sufrimiento.

Un par de décadas atrás, lo más normal y esperable era encontrar niños corriendo en los parques, trepando árboles a los cuales convertían en casas, naves, o cualquier objeto de deseo para su diversión; jugaban entre ellos a "la mancha", "la escondida", "ladrones y policías", e innumerables opciones donde el límite era hasta donde llegase la imaginación.

Hoy en día éste ya no es el panorama que se puede apreciar; lo único que comparten es el espacio físico, y los juegos lúdicos y de roles fueron reemplazados por artefactos